

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN LIVE SHOOT  
PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL PENDHAPA ART SPACE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Risang Handi Lintar**

**13.12.7146**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN LIVE SHOOT  
PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL PENDHAPA ART SPACE**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

**Risang Handi Lintar**

**13.12.7146**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN LIVE SHOOT  
PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL PENDHAPA ART SPACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Risang Handi Lintar**

**13.12.7146**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 November 2018

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN LIVE SHOOT  
PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL PENDHAPA ART SPACE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Risang Handi Lintar**

**13.12.7146**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Desember 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat**  
**NIK. 190302182**

**Mulia Sulistiyono**  
**NIK. 190302248**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 Maret 2019



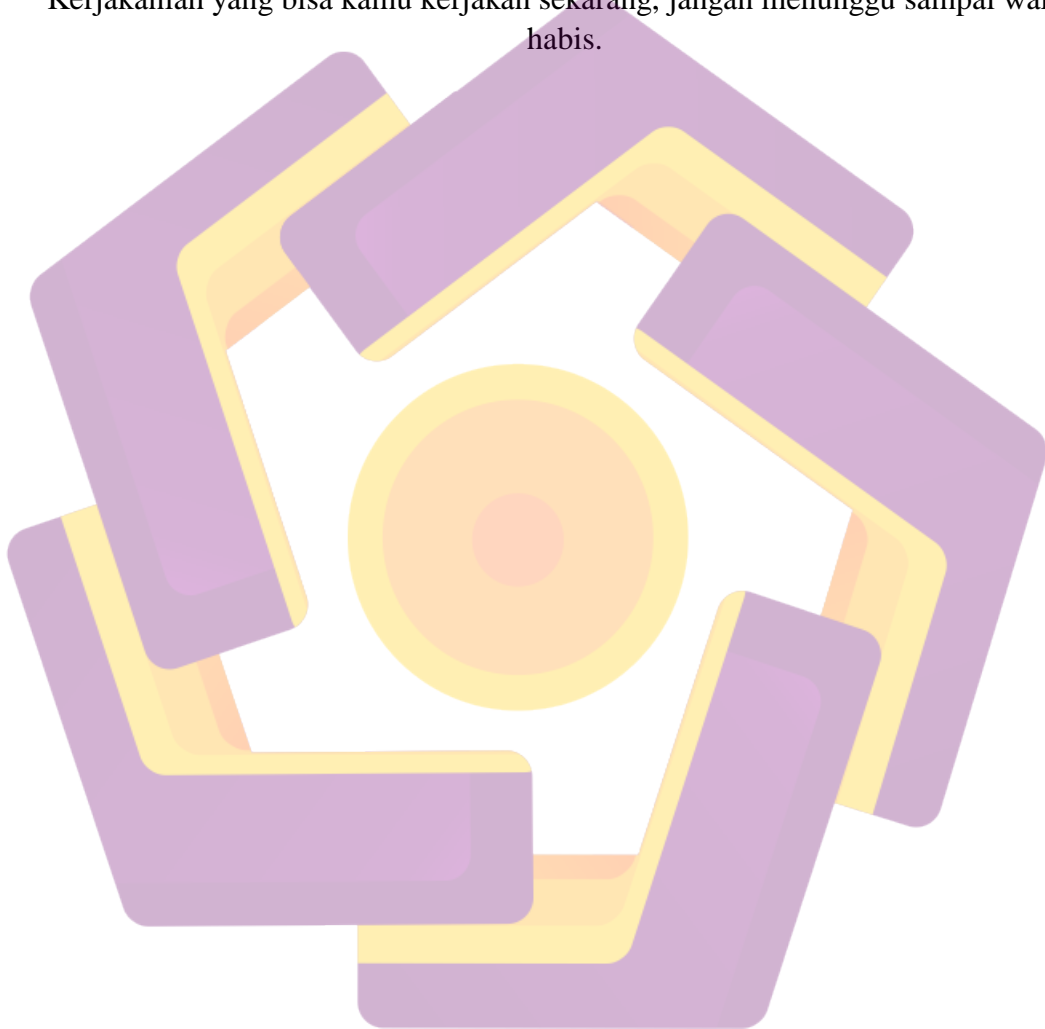
Risang Handi Lintang

NIM. 13.12.7146

## MOTTO

Jalanilah hidupmu dan lakukan yang terbaik sebisamu lalu bersyukurlah untuk hal-hal kecil. Jangan stres karena apa yang tidak bisa kamu kendalikan.

Kerjakanlah yang bisa kamu kerjakan sekarang, jangan menunggu sampai waktu habis.



## PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan, kemudahan dan kelancaran kepada saya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, dan tak lupa sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW.
2. Terimakasih kepada orang tua saya, Ibu Sri Andayani yang telah memberikan semua dukungan, senantiasa mendoakan dan kasih sayang yang tak terbatas kepada saya, dengan skripsi ini semoga akan menambah kepercayaan lagi terhadap anaknya untuk menyongsong masa depan dan selalu berfikir positive.
3. Terimakasih kepada adik saya yang telah membantu dan memotivasi untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom atas masukan, saran, dan bimbingan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Terimakasih kepada Wahid Fahmi Alamsyah dan Bayu Dewa Putra yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada Mas Ganes dan Mas Ganang yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian ditempatnya.
7. Terimakasih kepada sahabat “atoD” yang sudah memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terimakasih kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) yang sudah mendukung dan mendoakan agar terselesainya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Implementasi Teknik Motion Graphic dan Live Shoot Pada Pembuatan Video Profil Pendhapa Art Space”* ini.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sangat sabar membimbing penyusun hingga selesai.
4. Orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
5. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia sisi Allah SWT. Penulis meyakini bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 20 Desember 2018

Penulis

Risang Handi Lintang

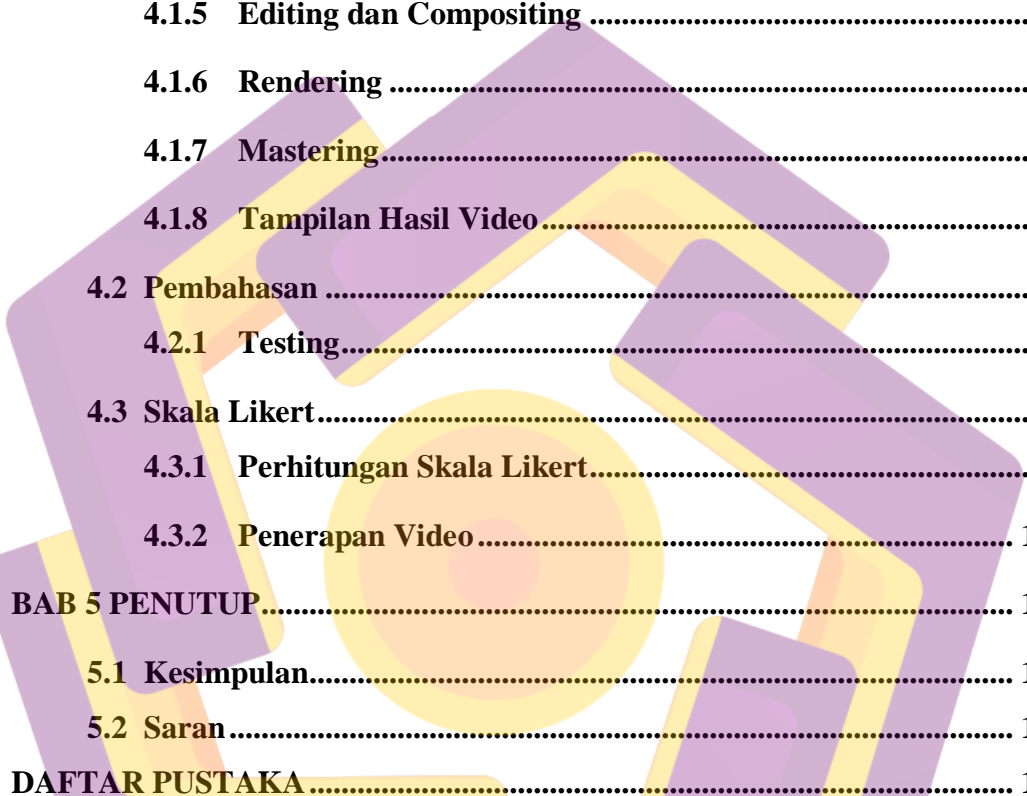


## DAFTAR ISI

<b>IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN LIVE SHOOT PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL PENDHAPA ART SPACE.....</b>	<b>1</b>
<b>IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN LIVE SHOOT PADA PEMBUATAN VIDEO PROFIL PENDHAPA ART SPACE.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Metode Penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.2 Metode Analisis .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5.3 Metode Perancangan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5.4 Metode Pengembangan .....</b>	<b>6</b>

1.5.5	Metode Testing.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB 2</b>	<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1	Definisi Multimedia .....	10
2.2.2	Jenis Multimedia.....	10
2.2.3	Elemen – elemen Multimedia.....	11
2.3	Company Profile.....	13
2.3.1	Pengertian Company Profile.....	13
2.4	Konsep Dasar Motion Graphic .....	13
2.4.1	Pengertian Motion Graphic .....	13
2.5	Konsep Dasar Time Lapse .....	15
2.5.1	Sejarah Time Lapse .....	15
2.5.2	Pengertian Time Lapse.....	16
2.6	Tahap Pembuatan.....	16
2.6.1	Pra Produksi.....	16
2.6.2	Tahap Produksi.....	19
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	34
2.7	Analisis SWOT.....	35
2.7.1	Kekuatan (Strenght) .....	36
2.7.2	Kelemahan (Weakness) .....	36
2.7.3	Peluang (Opportunities) .....	36
2.7.4	Ancaman (Threat).....	36
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
2.8.1	Kebutuhan Fungsional .....	38
2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	38

2.8.3	Evaluasi.....	39
2.8.4	Skala Likert.....	39
2.8.5	Rumusan Presentase Skala Likert .....	39
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>41</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	41
3.1.1	Sejarah berdirinya Pendhapa Art Space.....	41
3.1.2	Visi dan Misi.....	42
3.1.3	Logo Perusahaan.....	43
3.2	Pengumpulan Data .....	43
3.2.1	Metode Wawancara.....	43
3.2.2	Metode Observasi .....	44
3.3	Analisis Masalah.....	45
3.3.1	Analisis SWOT .....	45
3.3.2	Solusi Yang Ditawarkan.....	48
3.3.3	Solusi Yang Dipilih .....	49
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	49
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	50
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	50
3.4.4	Kebutuhan Perangkat Keras .....	51
3.5	Rancangan Pra Produksi .....	52
3.5.1	Perancangan Konsep .....	52
3.5.2	Rancangan Naskah .....	52
3.5.3	Storyboard.....	55
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>62</b>
4.1	Implementasi.....	62



4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi .....	63
4.1.2	Sinkronasi Jadwal Produksi .....	65
4.1.3	Proses Pengambilan Video (Shooting) .....	66
4.1.4	Hasil Pengambilan Video Shooting .....	67
4.1.5	Editing dan Compositing .....	67
4.1.6	Rendering .....	88
4.1.7	Mastering.....	88
4.1.8	Tampilan Hasil Video .....	89
4.2	Pembahasan .....	93
4.2.1	Testing.....	93
4.3	Skala Likert.....	95
4.3.1	Perhitungan Skala Likert.....	99
4.3.2	Penerapan Video .....	101
<b>BAB 5</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>103</b>
5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Saran .....	103
<b>DAFTAR</b>	<b>PUSTAKA</b> .....	<b>105</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan dengan penelitian terdahulu .....	9
Tabel 2.2 SWOT Matriks .....	38
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban .....	40
Tabel 3.1 Tabel Matrik SWOT .....	46
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Lunak yang Digunakan .....	50
Tabel 3.3 Tabel Perlengkapan Produksi.....	51
Tabel 3.4 Tabel Perlengkapan Editing.....	51
Tabel 3.5 Storyboard.....	55
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi.....	64
Tabel 4.2 Kebutuhan Informasi.....	94
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner .....	96
Tabel 4.4 Presentase Nilai.....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Contoh Storyboard .....	18
Gambar 2.3 Close Up.....	20
Gambar 2.4 Medium Close Up .....	21
Gambar 2.5 Medium Shot.....	22
Gambar 2.6 Knee Shot .....	23
Gambar 2.7 Long Shot .....	24
Gambar 2.8 Ektrem Close Up.....	25
Gambar 2.9 Big Close Up .....	26
Gambar 2.10 Very Long Shot.....	27
Gambar 2.11 Ekstrem Long Shot.....	28
Gambar 2.12 Two Shot .....	29
Gambar 2.13 Three Shot .....	29
Gambar 2.14 Group Shot .....	30
Gambar 2.15 High Angle .....	31
Gambar 2.16 Normal Angle.....	31
Gambar 2.17 Low Angle.....	32
Gambar 2.18 Obyektif Kamera.....	32
Gambar 2.19 Subyektif Kamera.....	33
Gambar 3.1 Logo Pendhapa Art Space .....	43
Gambar 3.2 Tampilan Brosur.....	44
Gambar 3.4 Tampilan Instagram Pendhapa Art Space .....	45

Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi .....	62
Gambar 4.2 Hasil Shooting .....	67
Gambar 4.3 Loading Screen Adobe Illustrator .....	68
Gambar 4.4 New Project AI.....	69
Gambar 4.5 Artboard AI .....	70
Gambar 4.6 Setting Preference Untuk Memunculkan Grid.....	71
Gambar 4.7 Membuat Grid .....	71
Gambar 4.8 Tampilan Grid .....	72
Gambar 4.9 Transform Grid.....	73
Gambar 4.10 Memperbesar Grid.....	74
Gambar 4.11 Membuat Objek Gambar.....	74
Gambar 4.12 Membuat Objek Gambar Jalan.....	75
Gambar 4.13 Membuat Objek Gambar Bangunan Lain .....	76
Gambar 4.14 Layer.....	76
Gambar 4.15 Gambar Jadi.....	77
Gambar 4.16 New Project.....	78
Gambar 4.17 Composition Setting.....	79
Gambar 4.18 Import File.....	79
Gambar 4.19 Keyframe Position.....	80
Gambar 4.20 Keyframe Position 2.....	81
Gambar 4.21 Keyframe Scale .....	82
Gambar 4.22 Keyframe Opacity .....	82
Gambar 4.23 Keyframe Opacity 2 .....	83

Gambar 4.24 New Project Adobe Premiere CC 2015.....	84
Gambar 4.25 New Sequence Adobe Premiere CC 2015.....	84
Gambar 4.26 Import File.....	85
Gambar 4.27 Memotong clip video .....	86
Gambar 4.28 Memasukkan ke timeline .....	87
Gambar 4.29 Hasil jadi .....	87
Gambar 4.30 Scene Opening.....	89
Gambar 4.31 Scene 2 .....	89
Gambar 4.32 Scene 3 .....	89
Gambar 4.33 Scene 4 .....	90
Gambar 4.34 Scene 5 .....	90
Gambar 4.35 Scene 6 .....	90
Gambar 4.36 Scene 7 .....	91
Gambar 4.37 Scene 8 .....	91
Gambar 4.38 Scene 9 .....	91
Gambar 4.39 Scene 10 .....	92
Gambar 4.40 Scene 11 .....	92
Gambar 4.41 Scene 12 .....	92
Gambar 4.42 Scene 13 .....	93
Gambar 4.43 Scene 14 Closing.....	93
Gambar 4.44 Penerapan Video Profil di Youtube .....	101
Gambar 4.45 Data Statistik Youtube .....	102



## INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, menyebabkan multimedia memiliki peran penting dalam setiap kehidupan. Salah satunya adalah multimedia sebagai media promosi untuk perusahaan atau untuk memperkenalkan identitas perusahaan. Banyak cara untuk memasarkan dan mengenalkan suatu perusahaan, salah satunya adalah dengan membuat video profil perusahaan atau sering juga disebut Video Company Profile seperti pada Pendhapa Art Space yang merupakan objek untuk bahan skripsi yang akan saya buat.

Pendhapa Art Space atau sering disingkat PAS merupakan gedung serba guna yang memiliki fungsi utama sebagai ruang penyelenggaraan acara seni, seperti pameran seni, workshop seni, art education, tari, dan juga kegiatan acara lain. Menggunakan arsitektur bangunan jawa yang dibalut dengan konsep modern dan juga dilengkapi fasilitas yang lengkap, tempat ini juga sangat cocok untuk para mahasiswa yang ingin mengadakan acara screening film atau acara yang lain.

Video profil perusahaan yang saya buat untuk memberitahukan kepada masyarakat tentang perusahaan tersebut serta video tersebut dapat digunakan untuk media promosi. Dalam video tersebut saya akan menambahkan beberapa motion graphic untuk membuat penonton lebih tertarik untuk melihat video tersebut.

**Kata kunci:** *Video, Company Profile*

## **ABSTRACT**

*Along with the development of technology that are faster, causing the multimedia has an important role in every life. One of them is multimedia as a media campaign for the company or to introduce corporate identity. Many ways to market and introduce a company, one of which is to create a video profile company or often also called Video Company Profile as in Pendhapa Art Space which is the object for the thesis material that I will make.*

*Pendhapa Art Space or often abbreviated as PAS is a multipurpose building that has a main function as a venue for the holding of art events, such as art exhibitions, art workshops, art education, dance, and other events. Using Javanese building architecture that is wrapped with modern concept and also equipped with complete facilities, this place is also very suitable for students who want to hold film screening events or other events.*

*The company profile video I created to notify the public about the company as well as the video can be used for promotional media. In the video I will add some motion graphics to make the audience more interested to see the video.*

**Keywords:** Video, Company Profile

